

Universitas	: Universitas Negeri Jakarta
Fakultas	: Ekonomi
Program Studi	: D-3 Administrasi Perkantoran
Mata Kuliah	: Kewirausahaan Digital
Bobot sks	: 3 sks
Kode Mata Kuliah	: 8003-001-3
Kode Seksi	:
Bentuk/Sifat	: (1) Teori (2) Seminar
Pra-Syarat (jika ada)	:
Semester	: Ganjil
Periode Kuliah	: September - Desember
Jumlah Pertemuan	: 16 x 150 menit
Jadwal Kuliah	:
Ruang Kuliah	:

*) coret yang tidak perlu

A. DESKRIPSI MATAKULIAH

Mata kuliah Kewirausahaan Digital pada Program Studi D3 Administrasi Perkantoran membahas tentang perkembangan teknologi digital, *digital marketing*, *platform* kewirausahaan digital, perusahaan-perusahaan digital dan aplikasinya dalam kewirausahaan serta *sharing economy*. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan, pemahaman dan penerapan berbagai kasus perusahaan dan perkembangan digital pada kewirausahaan.

Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa dalam menyusun sebuah perencanaan kewirausahaan melalui ide, pengamatan, perbandingan serta kemampuan yang dimilikinya. Mata kuliah ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memahami lebih detail, mengeksplorasi kemampuan dalam mengembangkan ide untuk membuat rencana bisnis serta mewujudkannya menjadisebuah kewirausahaan yang nyata.



B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEBAHKAN DALAM MATA KULIAH

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	<ol style="list-style-type: none">1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; (S1)2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; (S2)3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; (S3)4. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; (S5)5. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; (S6)
Keterampilan umum	<ol style="list-style-type: none">1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan jenis pekerjaan spesifik, di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan; (KU-1)2. Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain dan persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya; (KU-2)3. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerjasama didalam maupun di luar lembaganya; (KU-3) dan4. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya. (KU-4)
Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none">1. Menguasai konsep-konsep dan teori yang berkaitan dengan kewirausahaan digital;2. Memahami implementasi konsep operasional kewirausahaan digital dalam kegiatan praktik;3. Menguasai pengetahuan faktual dan metode aplikasi etika profesi dalam menjalankan aktivitas kerja di bidang; dan4. Menguasai konsep integritas akademik secara umum dan konsep plagiarisme secara khusus dalam hal jenis plagiarisme, konsekuensi pelanggaran dan upaya pencegahannya.



Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Keterampilan Khusus	1. Memfaatkan IPTEKS untuk meningkatkan kemampuan dalam mempelajari karakteristik kewirausahaan digital.

C. BAHAN KAJIAN/POKOK BAHASAN

BAHAN KAJIAN/POKOK BAHASAN	SUB-BAHAN KAJIAN/SUB-POKOK BAHASAN
1. Pengantar Kewirausahaan Digital	a. Konsep Dasar Kewirausahaan Digital 1) Definisi kewirausahaan digital dan E- commerce 2) Model pengembangan kewirausahaan digital 3) Kelebihan dan kekurangan kewirausahaan digital 4) Mengenal aplikasi kewirausahaan digital b. Implementasi Pembuatan Kewirausahaan Digital
2. Perencanaan Kewirausahaan Digital (<i>Startup</i>)	a. Konsep Dasar Perencanaan Kewirausahaan Digital 1) Definisi dan manfaat perencanaan kewirausahaan 2) Cakupan perencanaan kewirausahaan (<i>business plan</i>) b. Implementasi Perencanaan Kewirausahaan digital
3. <i>Digital marketing</i>	a. Konsep Dasar Digital Marketing 1) Definisi digital marketing 2) Jenis-jenis digital marketing 3) Social Media Marketing (SMM) b. Memvisualisasikan Konsep Dasar Digital Marketing
4. Teknologi <i>Blockchain</i>	a. Konsep Dasar Teknologi Blockchain 1) Definisi Blockchain 2) Tiga pilar teknologi blockchain 3) Tipe dan karakteristik blockchain 4) Cara kerja blockchain 5) Tantangan utama menggunakan teknologi blockchain b. Implementasi Penerapan Teknologi Blockchain
5. Sumber-sumber dana: hutang dan ekuitas	a. Konsep Dasar Sumber Dana: Hutang dan Ekuitas 1) Perencanaan kebutuhan modal 2) Modal utang dan modal ekuitas 3) Sifat-sifat pendanaan 4) Metode-metode pendanaan b. Memanfaatkan Sumber Dana Untuk Memperluas Jangkauan Kewirausahaan Digital
6. Laporan keuangan	a. Konsep Dasar Laporan Keuangan 1) Laporan keuangan perusahaan a) Laporan laba rugi b) Laporan perubahan modal



	<ul style="list-style-type: none">c) Laporan neracad) Laporan arus kase) Laporan untuk laporan keuangan2) Laporan keuangan start-up<ul style="list-style-type: none">a) Laporan anggaran dana start-upb) Laporan biaya start-upc) Laporan laba rugib. Implementasi Pembuatan Laporan Keuangan
7. Hukum bisnis	<ul style="list-style-type: none">a. Memahami Konsep Dasar Hukum Bisnis dan Penerapannya<ul style="list-style-type: none">1) Definisi hukum bisnis2) Ruang lingkup hukum bisnis di Indonesia3) Kasus pelanggaran hukum bisnis nasional dan internasionalb. Menganalisis kasus pelanggaran hukum bisnis
8. Memimpin perusahaan berkembang dan merencanakan suksesi manajemen	<ul style="list-style-type: none">a. Memahami Konsep Dasar Suksesi Manajemen<ul style="list-style-type: none">1) Manfaat perencanaan suksesi Kewirausahaan2) Perbedaan perencanaan suksesi dengan manajemen suksesi3) Perencanaan suksesi pimpinan4) Perencanaan suksesi karyawan5) Menerapkan perencanaan suksesi di perusahaan6) Modal awal mendirikan <i>StartUp</i>7) Suksesi manajemen <i>StartUp</i>8) Memimpin perusahaan berkembangb. Menganalisis Kisah Sukses Pemilik Kewirausahaan Online
9. Mempertahankan kewirausahaan digital	<ul style="list-style-type: none">a. Memahami Konsep Dasar Strategi <i>E-Business</i><ul style="list-style-type: none">1) Pengertian strategi <i>e-business</i>b. Metode Mempertahankan Kewirausahaan Digital<ul style="list-style-type: none">1) Menjadi pengusaha yang tangguh2) Meningkatkan semangat mengembangkan kewirausahaan3) Mengelola kewirausahaan yang stagnan

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN (METODE)

Pembelajaran dilaksanakan dengan *Student Center Learning*. Pada matakuliah ini, metode pembelajaran yang digunakan ialah *case based learning*, *project based learning*, dan lainnya.

1. *Case Based Learning*, kasus yang dibahas adalah:
 - a. Melaksanakan praktik mengoperasikan aplikasi kewirausahaan digital yang selanjutnya dipresentasikan melalui media sosial (pertemuan 1)
 - b. Merancang *business plan* dan mempresentasikan hasil rancangan (pertemuan 3)
 - c. Membuat desain *digital marketing* dan mempublikasikannya di akun media sosial (pertemuan 5)
 - d. Melakukan praktik jual beli (min 10 pembeli); Mempraktikkan peran teknologi *blockchain* dalam kegiatan jual beli (dokumentasikan) (pertemuan 7)



- e. Melakukan praktik membuat proposal pengajuan dana untuk UKM (kewirausahaan digital) dan mempresentasikannya (pertemuan 9)
 - f. Membuat laporan keuangan dan mempresentasi kan laporan tersebut (pertemuan 11)
 - g. Memaparkan contoh kasus untuk didiskusikan oleh kelompok lain untuk dianalisis (pertemuan 12&13)
 - h. Mempresentasikan hasil analisis manajemen suksesi dalam kisah tokoh inspiratif pemilik *startup* (pertemuan 14)
 - i. Mempresentasi kan hasil analisis kegagalan strategi bisnis pada suatu kewirausahaan digital (pertemuan 15)
2. Langkah-langkah pembelajarannya adalah:
- a. Pembelajaran dilaksanakan secara *online* (dalam jaringan),
 - b. Ada dua (2) model pembelajaran daring yang dilaksanakan, yaitu:
 - 1) *Synchronous*:
Yaitu interaksi/komunikasi secara langsung antara dosen dan mahasiswa (*live*) dengan memanfaatkan media *video conference* (*zoom meeting*, *google meet*, dan lain-lain) atau interaksi melalui *chatting* via aplikasi. Adapun interaksi yang dilakukan berupa:
 - Presentasi,
 - Diskusi,
 - Tanya jawab.
 - 2) *Asynchronous*:
Yaitu interaksi/komunikasi secara tidak langsung (tertunda). Adapun interaksi yang dilakukan berupa:
 - Mahasiswa membaca buku/*paper*/teks bacaan/artikel/jurnal ilmiah,
 - Mahasiswa menonton video dosen mengajar,
 - Mahasiswa mendengarkan rekaman audio dosen mengajar/bicara,
 - Mahasiswa menonton video materi pembelajaran melalui aplikasi *youtube*,
 - Mahasiswa mengerjakan tugas,
 - Mahasiswa menganalisis dan menyelesaikan kasus.
 - c. Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen:
 - 1) Portofolio
 - 2) Pengamatan
 - 3) Tes

Lampirkan instrumen penilaian dan/atau rubrik penilaiannya

E. MEDIA PEMBELAJARAN

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1. Proyektor	1. Zoom
2. Laptop	2. Google Classroom



F. TUGAS (TAGIHAN)

Makalah rancangan, desain, dan benda kerja

G. PENILAIAN

1. Komponen dan bobot penilaian dalam persentase:
(Komponen dan bobot penilaian terkait dengan CPMK yang ada dalam butir B).
 - a. Sikap 10 %
 - b. Keterampilan umum 20 %
 - c. Keterampilan khusus 20 %
 - d. Pengetahuan 50 %
2. Strategi Penilaian:
 - a. Tes (terdiri dari UTS dan UAS)
 - b. Non-tes (berupa tugas terstruktur; presentasi)

Strategi Penilaian	Aspek yang Dinilai			
	Sikap	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus	Pengetahuan
Tes prestasi (<i>Achievement test</i>)	○	◐	●	●
Penilaian Kinerja	◐	●	●	●
Portofolio	◐	●	◐	◐
Observasi	●	◐	◐	◐
Survei	●	◐	○	○
Data Longitudinal	◐	●	●	○
Data Administratif	◐	●	●	○
Review Eksternal	○	●	○	○

Esdal, Lars. *Defining & Measuring Student-Centered Outcomes*. Education Evolving, 2018, pp. 19.

Keterangan:

- Tidak digunakan dalam penilaian
 - ◐ Kadang digunakan dalam dalam kasus penilaian tertentu
 - Sering digunakan untuk menilai keterampilan yang dimaksud
- Sikap (mencakup Keterampilan Abad ke-21 yang sesuai dengan komponen dari Permendikbud: *Communication, Collaboration, Critical thinking, Creative thinking, Computational logic, Compassion* dan *civic responsibility*)
 - Keterampilan Umum (Mencakup Keterampilan Abad ke-21 dan Literasi digital)
 - Strategi penilaian disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan mahasiswa dalam matakuliah.



	Perencanaan suksesi karyawan												
	Menerapkan perencanaan suksesi di perusahaan												
	Modal awal mendirikan Start-Up												
	Suksesi manajemen Start-Up												
	Memimpin perusahaan berkembang												
15	Pengertian strategi e-business												
	Menjadi pengusaha yang tangguh												
	Meningkatkan semangat mengembangkan kewirausahaan												
	Mengelola kewirausahaan yang stagnan												

4. Kriteria penilaian/kelulusan:

Mahasiswa dikategorikan lulus pada matakuliah ini apabila memiliki nilai akhir minimal C berdasarkan rentang penilaian berikut ini:

TINGKAT PENGUASAAN (%)	HURUF	ANGKA	KETERANGAN
86 – 100	A	4	Lulus
81 – 85	A-	3,7	Lulus
76 – 80	B+	3,3	Lulus
71 – 75	B	3,0	Lulus
66 – 70	B-	2,7	Lulus
61 – 65	C+	2,3	Lulus
56 – 60	C	2,0	Lulus
51 – 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 – 50	D	1	Belum Lulus
0 – 45	E	0	Belum Lulus

H. KEBIJAKAN PERKULIAHAN

- a. Kehadiran : Mahasiswa yang tidak hadir, baik dengan pemberitahuan atau tidak, lebih dari 20% dari total pertemuan dianggap tidak lulus dan mendapat nilai E
- b. Keterlambatan :
 - a. Keterlambatan masuk kelas selama menit diizinkan mengikuti perkuliahan, bila kelas dimulai pukul 8.
 - b. Keterlambatan masuk kelas lebih dari 1-15 menit tidak diizinkan mengikuti perkuliahan, bila kelas dimulai pukul 9 dan seterusnya.
 - c. Keterlambatan penyerahan tugas selama 1-7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapat



- pengurangan nilai sebanyak 20 poin dari total 1-100 poin.
- d. Keterlambatan penyerahan tugas selama lebih dari 7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapatkan nilai 0.
- c. Tidak mengikuti ujian/tidak menyerahkan tugas : Mahasiswa yang tidak mengikuti ujian atau tidak menyerahkan tugas tanpa pemberitahuan akan diberikan nilai D pada ujian/tugas tersebut.
- d. Kecurangan akademik : Mahasiswa wajib mematuhi standar aturan dan kebijakan tentang kejujuran akademik dan menghindari tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian akan diberikan nilai E pada ujian tersebut.
- e. Etika di dalam kelas luring : a. Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
b. Mahasiswa tidak menggunakan alat komunikasi untuk keperluan yang tidak terkait dengan pembelajaran.
c. Mahasiswa tidak membuat kegaduhan yang mengganggu ketertiban pembelajaran.
- f. Etika di dalam kelas daring : a. Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
b. Mahasiswa wajib menampilkan identitas diri dalam bentuk tulisan, citra, atau video.

I. SUMBER (REFERENSI)

- a. Budiarta, K., Ginting, S. O., & Simarmata, J. (2020). *Ekonomi dan Kewirausahaan Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- b. Betty Riadini, Abdul Bari. 2018. *Perencanaan Sukses: Urgensi, Model, dan Implementasi*. Deepublish Publisher.
- c. Gandara, G. (2018). *Kajian Etika Kewirausahaan Pada Industri E-Commerce Di Indonesia*.
- d. Harmayanti, Marpaung, D., Hamzah, A., Mulyani, N., & Hutapean, J. (2020). *E-COMMERCE: Suatu Pengantar Kewirausahaan Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- e. Hartoko, A. (2011). *Menyusun Laporan Keuangan untuk Usaha*. Galangpress Publisher.
- f. Hasibuan, A., Jamaludin, Yuliana, Y., Sudirman, A., Wirapraja, A., Kusuma, A. H. P., Hwee, T. S., Napitupulu, D., Afriany, J., & Simarmata, J. (2020). *E-Business: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- g. Ikhs, A. K. (2011). *KEWIRAUSAHAAN KOK MIKIR! Raih Asa Sukses*.
- h. Rangkuti, F. (2005). *Business Plan: Teknik Membuat Perencanaan Kewirausahaan Dan Analisis Kasus*. PT Gramedia Pustaka Utama.



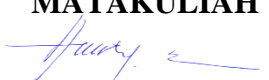


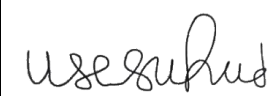
- i. Riadini, B., & Bari, A. (2018). *Perencanaan Suksesi: Urgensi, Model, dan Implementasi*. Deepublish Publisher.
- j. Sahetapy, W. L. (2017). Etika kewirausahaan dalam e-commerce. *Jurnal Ilmu Hukum Tambun Bungai*, 2(2), 170–186.
- k. Salmiah, Fajrillah, Sudirman, A., Siregar, M. N. H., Simarmata, J., Suleman, A. R., Saragih, L. M., Hasibuan, A., Sudarso, A., Hasibuan, A. F. H., & Jamaludin. (2020). *Online Marketing*. Yayasan Kita Menulis.
- l. Saputra, D. H., Sutiksno, D. U., Kusuma, A. H. P., Romindo, Wahyuni, D., Purnomo, A., & Simarmata, J. (2020). *Digital Marketing: Komunikasi Kewirausahaan Menajdi Lebih Mudah*. Yayasan Kita Menulis.
- m. Siregar, R. T., Purba, S., Nurmiati, N., Mustar, M., Ferdinandus, A. Y., Muskita, S. M., Simarmata, H. M. P., Butarbutar, M., & S, H. (2020). *Manajemen Kewirausahaan*. Yayasan Kita Menulis.
- n. Tambunan, T. S., & Tambunan, W. R. . (2019). *HUKUM KEWIRAUSAHAAN*. PRENADAMEDIA GROUP.
- o. Wijatno, S. (2009). *Pengantar Entrepreneurship*. Grasindo.



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PERKANTORAN



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATAKULIAH (MK)	KODE MATAKULIAH	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Kewirausahaan Digital	80030013	2	2	
DOSEN PENGAMPU MATAKULIAH  Prof. Henry Eryanto Prof. Dr. Dedi Purwana, ES., M.Bus. Munawaroh, SE., M.Si	KOORDINATOR PROGRAM STUDI  Munawaroh, SE., M.Si	GPJM FAKULTAS  Dr. Christian Wiradendi Wolor, S.E., M.M	WAKIL DEKAN I  Usep Suhud, P.hD	TANGGAL REVISI
Capaian Pembelajaran	CPL-Program Studi yang Dibebankan pada Matakuliah (<i>tuliskan CPL yang relevan dengan matakuliah saja</i>)			
	CPL-1	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; dan		
	CPL-2	Menginternalisasi etika profesi administratif profesional, sehingga dapat menjalankan tugas secara profesional, bertanggung jawab, tidak memanfaatkan profesinya untuk kepentingan di luar dari lingkup pekerjaannya.		



CPL-3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapannya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	
CPMK-1	Mahasiswa mampu menguasai konsep-konsep dan teori yang berkaitan dengan kewirausahaan digital.
CPMK-2	Mahasiswa mampu memahami implementasi konsep operasional kewirausahaan digital dalam kegiatan praktik.
CPMK-3	Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan faktual dan metode aplikasi etika profesi dalam menjalankan aktivitas kerja sebagai sumber daya manusia strategis.
CPMK-4	Mahasiswa mampu menguasai konsep integritas akademik secara umum dan konsep plagiarisme secara khusus dalam hal jenis plagiarisme, konsekuensi pelanggaran dan upaya pencegahannya.
Sub-Capaian Pembelajaran Matakuliah (Sub-CPMK) (uraian dari CPMK berbasis pertemuan/tatap muka)	
Sub-CPMK-1.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar kewirausahaan digital
Sub-CPMK-1.2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pembuatan kewirausahaan digital
Sub-CPMK-2.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar perencanaan kewirausahaan digital
Sub-CPMK-2.2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan perencanaan kewirausahaan digital
Sub-CPMK-3.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar <i>digital Marketing</i>
Sub-CPMK-3.2	Mahasiswa mampu mempraktikkan <i>digital marketing</i>
Sub-CPMK-4.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar teknologi <i>blockchain</i>
Sub-CPMK-4.2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan penerapan teknologi <i>blockchain</i>
Sub-CPMK-5.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar sumber dana, hutang dan ekuitas
Sub-CPMK-5.2	Mahasiswa mampu memanfaatkan sumber dana untuk memperluas jangkauan kewirausahaan digital
Sub-CPMK-6.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar laporan keuangan
Sub-CPMK-6.2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pembuatan laporan keuangan
Sub-CPMK-7.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep konsep dasar hukum bisnis dan penerapannya



Sub-CPMK-7.2	Mahasiswa mampu menganalisis kasus pelanggaran hukum bisnis						
Sub-CPMK-8.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar sukseksi manajemen						
Sub-CPMK-8.2	Mahasiswa mampu menganalisis kisah sukses pemilik kewirausahaan <i>online</i>						
Sub-CPMK-9.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar strategi <i>e- business</i>						
Sub-CPMK-9.2	Mahasiswa mampu mempertahankan kewirausahaan digital						
Sub-CPMK-9.3	Mahasiswa mampu menganalisis kegagalan strategi bisnis suatu kewirausahaan digital						
Korelasi CPMK dan Sub-CPMK (beri tanda <input type="checkbox"/> atau arsiran)							
	Sub-CPMK-1.1	Sub-CPMK-2.1	Sub-CPMK-3.1	Sub-CPMK-4.1	Sub-CPMK-5.1	Sub-CPMK-6.1	Sub-CPMK-7.1
CPMK-1	√	√					
CPMK-2	√	√					
CPMK-3	√	√					
CPMK-4	√	√					
CPMK-5	√	√					
CPMK-6	√	√					
CPMK-7	√	√					
CPMK-8	√	√					
CPMK-9	√	√					
CPMK-10	√	√					
CPMK-11	√	√					
CPMK-12	√	√					
CPMK-13	√	√					
CPMK-14	√	√	√				



RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pekan Ke-	Sub-CPMK	Indikator	Materi Perkuliahan/ Pokok Bahasan	Bentuk/M etode Pembelajaran	Moda Pembelajaran		Alokasi Waktu	Penilaian		Referensi
					Luring	Daring		Strategi	Kriteria dan Rubrik	
1	1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar kewirausahaan digital 2) Mahasiswa mampu mengimplementasikan pembuatan kewirausahaan digital	1) Ketepatan menjelaskan definisi kewirausahaan digital dan <i>E-commerce</i> 2) Ketepatan menjelaskan model pengembangan kewirausahaan digital 3) Ketepatan menganalisis kelebihan dan kekurangan kewirausahaan digital 4) Ketepatan mengenal aplikasi kewirausahaan digital 5) Ketepatan mengimplementasi penggunaan aplikasi kewirausahaan digital	1) Definisi kewirausahaan digital dan <i>E-commerce</i> 2) Model pengembangan kewirausahaan digital 3) Kelebihan dan kekurangan kewirausahaan digital 4) Mengetahui aplikasi kewirausahaan digital 5) Mengimplementasi penggunaan aplikasi kewirausahaan digital	Project Based Learning, Case Based Learning		√	100'		Menilai kemampuan analitis dan ketepatan jawaban	
2&3	1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar perencanaan kewirausahaan digital 2) Mahasiswa mampu mengimplementasikan perencanaan kewirausahaan digital	1) Ketepatan menjelaskan definisi dan manfaat perencanaan 2) Ketepatan menjelaskan cakupan perencanaan kewirausahaan 3) Ketepatan Membuat <i>Business Plan</i>	1) Definisi dan manfaat perencanaan kewirausahaan 2) Cakupan perencanaan kewirausahaan 3) Membuat <i>Business Plan</i>	Project Based Learning, Case Based Learning		√	100'		Menilai kemampuan analitis dan ketepatan jawaban	
4&5	1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar <i>Digital Marketing</i>	1) Ketepatan menjelaskan definisi <i>Digital Marketing</i> 2) Ketepatan	1) Definisi <i>Digital Marketing</i> 2) Jenis-jenis <i>Digital Marketing</i>	Project Based Learning, Case		√	100'		Menilai kemampuan analitis dan	



	2) Mahasiswa mampu mempraktikkan <i>digital marketing</i>	<ul style="list-style-type: none"> 3) Ketepatan menganalisis <i>Social Media Marketing</i> (SMM) 4) Ketepatan memvisualisasikan konsep dasar <i>digital marketing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 3) <i>Social Media Marketing</i> (SMM) 4) Memvisualisasikan konsep dasar <i>digital marketing</i> 	Based Learning					ketepatan jawaban		
6&7	<ul style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar teknologi <i>blockchain</i> 2) Mahasiswa mampu mengimplementasikan penerapan teknologi <i>blockchain</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Ketepatan menjelaskan definisi <i>Blockchain</i> 2) Ketepatan tiga pilar teknologi <i>blockchain</i> 3) Ketepatan mengidentifikasi tipe dan karakteristik <i>blockchain</i> 4) Ketepatan menganalisis cara kerja <i>blockchain</i> 5) Ketepatan mengidentifikasi tantangan utama menggunakan teknologi <i>blockchain</i> 6) Ketepatan mengimplementasikan teknologi <i>blockchain</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Definisi <i>Blockchain</i> 2) Tiga pilar teknologi <i>blockchain</i> 3) Tipe dan karakteristik <i>blockchain</i> 4) Cara kerja <i>blockchain</i> 5) Tantangan utama menggunakan teknologi <i>blockchain</i> 6) Praktik implementasi teknologi <i>blockchain</i> 		√	100'			Menilai kemampuan analitis dan ketepatan jawaban		
8	Ujian Tengah Semester										
9	<ul style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar sumber dana, hutang dan ekuitas 2) Mahasiswa mampu memanfaatkan sumber dana untuk memperluas jangkauan kewirausahaan digital 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Ketepatan menjelaskan perencanaan kebutuhan modal 2) Ketepatan mengidentifikasi modal utang dan modal ekuitas 3) Ketepatan mengidentifikasi sifat-sifat pendanaan 4) Ketepatan menganalisis metode- metode pendanaan 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Perencanaan kebutuhan modal 2) Modal utang dan modal ekuitas 3) Sifat-sifat pendanaan 4) Metode- metode pendanaan 	Project Based Learning, Case Based Learning		√	100'			Menilai kemampuan analitis dan ketepatan jawaban	



10&11	<ol style="list-style-type: none">1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar laporan keuangan2) Mahasiswa mampu mengimplementasikan pembuatan laporan keuangan	<ol style="list-style-type: none">1) Ketepatan menganalisis laporan keuangan perusahaan2) Ketepatan menganalisis laporan keuangan <i>start-up</i>3) Ketepatan membuat laporan keuangan dengan aplikasi Ms. Excel	<p>Laporan keuangan perusahaan</p> <ol style="list-style-type: none">1) Laporan laba rugi2) Laporan perubahan modal3) Laporan neraca4) Laporan arus kas5) Laporan untuk laporan keuangan <p>Laporan keuangan <i>start-up</i></p> <ol style="list-style-type: none">1) Laporan anggaran dana <i>start-up</i>2) Laporan biaya <i>start-up</i>3) Laporan laba rugi <p>Membuat laporan keuangan dengan aplikasi Ms. Excel</p>	Project Based Learning, Case Based Learning	√	100'		Menilai kemampuan analitis dan ketepatan jawaban	
12&13	<ol style="list-style-type: none">1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep konsep dasar hukum bisnis dan penerapannya2) Mahasiswa mampu menganalisis kasus pelanggaran hukum bisnis	<ol style="list-style-type: none">1) Ketepatan menjelaskan konsep dasar hukum bisnis (Definisi hukum dan bisnis)2) Ketepatan menjelaskan Ruang lingkup Hukum bisnis di Indonesia3) Ketepatan menganalisis kasus pelanggaran hukum bisnis nasional dan internasional	<ol style="list-style-type: none">1) Konsep dasar hukum bisnis (Definisi hukum dan bisnis)2) Ruang lingkup Hukum bisnis di Indonesia3) Kasus pelanggaran hukum bisnis nasional dan internasional	Project Based Learning	√	100'		Menilai kemampuan analitis dan ketepatan jawaban	
14	<ol style="list-style-type: none">1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar suksesi manajemen2) Mahasiswa mampu menganalisis kisah sukses pemilik kewirausahaan <i>online</i>	<ol style="list-style-type: none">1) Ketepatan menjelaskan manfaat perencanaan suksesi Kewirausahaan2) Ketepatan mengidentifikasi perbedaan perencanaan suksesi dengan manajemen suksesi3) Ketepatan menjelaskan perencanaan suksesi pimpinan	<ol style="list-style-type: none">1) Manfaat perencanaan suksesi Kewirausahaan2) Perbedaan perencanaan suksesi dengan manajemen suksesi3) Perencanaan suksesi pimpinan4) Perencanaan suksesi karyawan5) Menerapkan perencanaan suksesi di perusahaan6) Modal awal mendirikan <i>StartUp</i>	Project Based Learning, Case Based Learning	√	100'		Menilai kemampuan analitis dan ketepatan jawaban	



		<ol style="list-style-type: none">4) Ketepatan menjelaskan perencanaan suksesi karyawan5) Ketepatan menerapkan perencanaan suksesi di perusahaan6) Ketepatan menganalisis Modal awal mendirikan <i>StartUp</i>7) Ketepatan menjelaskan Suksesi manajemen <i>StartUp</i>8) Ketepatan mengimplementasikan memimpin perusahaan berkembang	<ol style="list-style-type: none">7) Suksesi manajemen <i>StartUp</i>8) Memimpin perusahaan berkembang						
15	<ol style="list-style-type: none">1) Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar strategi <i>e-business</i>2) Mahasiswa mampu mempertahankan kewirausahaan digital3) Mahasiswa mampu menganalisis kegagalan strategi bisnis suatu kewirausahaan digital	<ol style="list-style-type: none">1) Ketepatan menjelaskan pengertian strategi <i>e-business</i>2) Ketepatan menganalisis cara menjadi pengusaha yang tangguh3) Ketepatan Meningkatkan semangat mengembangkan kewirausahaan4) Ketepatan mengimplementasikan pengelolaan kewirausahaan yang stagnan	<ol style="list-style-type: none">1) Pengertian strategi <i>e-business</i>2) Menjadi pengusaha yang tangguh3) Meningkatkan semangat mengembangkan kewirausahaan4) Mengelola kewirausahaan yang stagnan			√			Menilai kemampuan analitis dan ketepatan jawaban
16	Ujian Akhir Semester								



Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.